

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

# **Diplomová práce**

**Plzeň 2015**

**Luděk Černý**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

**INTERAKTIVNÍ PROJEKT**

**BcA. Luděk Černý**

**Plzeň 2015**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**  
**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Intermediální tvorba

**Diplomová práce**

## **INTERAKTIVNÍ PROJEKT**

**BcA. Luděk Černý**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2015**

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Luděk ČERNÝ**  
Osobní číslo: **D13N0006P**  
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Intermediální tvorba**  
Název tématu: **Interaktivní projekt**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Minimální rozsah prací

Počet: 1 x interaktivní aplikace, 3 x site specific dílo ve veřejném prostoru.

Formát: interaktivní aplikace, site specific počin.

Popis realizace: v rámci diplomové práce budou realizovány následující záměry:

1. komunitní interaktivní webová a mobilní aplikace, mapující site specific umění, s ambicemi stát se univerzálním průvodcem po umělecky hodnotných místech,
2. tři site specific díla ve veřejném prostoru, jejichž cílem bude zejména propagace výše zmíněné aplikace.

Výstup: interaktivní online aplikace. Tři site specific díla ve veřejném prostoru.

Průběžné plnění úkolů dle pokynů vedoucího práce (a příp. konzultanta, je-li stanoven) a pravidelné konzultace do termínu odevzdání práce 1x týdně v rámci semináře ke kvalifikační práci.

Postup realizace

1) září - Teoretická část práce: (bod 1. - 3. - uvědomit si, kdo jsem, odkud přicházím, kam směřuji - dříve, nežli začnu pracovat). Z toho vyplývá výběr tématu a cíl práce.

Praktická práce - sběr materiálů a průběžné intenzivní studium zdrojů.

2) říjen - Předložení řady skic a variant řešení.

3) listopad, prosinec - Varianty pracovní verze, volba nejvhodnější varianty, průběžná práce na praktické části závěrečné práce.

4) leden, únor - Předložení adekvátně rozpracované praktické části závěrečné práce, předložení rozpracované teoretické části závěrečné práce v souladu s doporučenou osnovou (pro udělení zápočtu).

5) březen - Realizace výsledného projektu, předložení pracovní verze kompletní teoretické práce.

6) duben - Finalizace a odevzdání: (finalizace projektu, dokončení teoretické i praktické části práce, příprava prezentace, odevzdání obou částí práce pro udělení zápočtu).

Obhajoba

červen - Obhajoba + ve stanoveném ateliéru prezentace kvalifikační práce na CD/DVD (v podobě pro tisk).



Rozsah grafických prací: **vyplyne ze zpracování DP**  
Rozsah pracovní zprávy: **min. 15 normostran textu**  
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**  
Seznam odborné literatury:

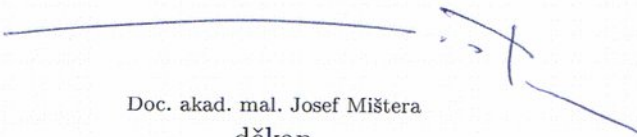
**VÁCLAVOVÁ, D., ŽIŽKA, T. a kol. *Site specific*. Praha: Pražská scéna, 2008. ISBN 978-80-86102-44-3.**

**KWON, M., *One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. Massachusetts: The MIT Press, 2004. ISBN 978-0262612029.**

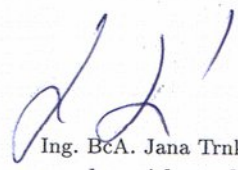
**SCHMELZOVÁ, R., *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. Art & Antiques, 2008, č. 2, ISBN 1213-8398.**

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Jan Morávek**  
Katedra výtvarného umění

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2014**  
Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2015**

  
Doc. akad. mal. Josef Mištera  
děkan



  
Ing. BcA. Jana Trnková  
vedoucí katedry

V Plzni dne 15. září 2014

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

## **OBSAH**

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	6
3	CÍL PRÁCE.....	7
3.1	Internetová aplikace.....	7
3.2	Zásah do veřejného prostoru.....	7
3.2.1	Komentář.....	8
3.2.2	Komunikace.....	8
3.2.3	Experiment.....	8
4	PROCES PŘÍPRAVY.....	10
5	PROCES TVORBY.....	12
5.1	Internetová aplikace site-specific.org.....	12
5.2	Dílo ve veřejném prostoru.....	13
5.2.1	Výroba.....	13
5.2.2	Tvorba obsahu projekce.....	14
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	16
6.1	Použité technologie.....	16
7	POPIS DÍLA.....	17
7.1	Internetová aplikace Site-Specific.org.....	17
7.1.1	Hlavní funkce webu site-specific.org.....	18
7.2	Projekce na vodní stěnu.....	19
7.2.1	Lokalita.....	19
7.2.2	Termín projekce.....	20
7.2.3	Obsah projekce.....	20
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	23
9	SILNÉ STRÁNKY.....	24
10	SLABÉ STRÁNKY.....	25
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	26

11.1	Knižní a periodická literatura.....	26
11.2	Internetové zdroje .....	26
12	RESUMÉ.....	28
13	SEZNAM PŘÍLOH.....	30



# 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Intermédiá, je mladý pojem, který pojmenovává umělecké snahy přestupující hranice jednotlivých žánrů, či obsahují prvek interdisciplinarity. Termín zavedl v šedesátých letech minulého století anglický skladatel a básník, člen umělecké skupiny Fluxus, Dick Higgins: „*Fluxus elevated the insignificant and mundane into the arena of culture. Dick Higgins uses the term "intermedia" or a "dialectic between the media" to define the new methods of working based on immediacy and the breakdown of traditional art forms (artist's statement, pp. 172-73). He suggests that the boundaries between art, poetry, theater, and musical performances had imploded, opening a space for an alternative cultural practice.*“<sup>1</sup>

Jako mnoho jiných pojmů, vymezuujících zejména oblasti moderního umění, nemá výraz intermédiá pevně stanovené hranice a lze jej vykládat s určitou volností. Intermediálním počinem tak může být dle mého názoru i tvorba, která používá neotřelé kombinace prostředků, originálně pracuje s lidskými smysly a propojuje zdánlivě neslučitelné prvky.

Za intermediální považuji takový počín, který prostupuje napříč hranicemi jednotlivých oborů a přináší do uměleckého procesu disciplíny, které na první pohled do uměleckého světa nezapadají.

Hodnotím-li mé dosavadní dílo v rámci specializace, pozoruji u své tvorby několik shodných prvků: Prvním výrazným prvkem je častá, až intimní práce s městskou krajinou, krajinou Plzně, která je mým

---

1 O'NEILL, Rosemary. *In the Spirit of Fluxus*. Art Journal. 1994, roč. 53, č. 1, Art and Old Age (Spring, 1994), s. 90. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/777545>

životním prostorem a kterou mám potřebu komentovat, či ovlivňovat. Druhým neméně výrazným prvkem je pak zapojení exaktních věd, ať už se jednalo o využití programování, internetu a sociálních sítí, či mezioborovou spolupráci s katedrou obrábění. Jednám tak vlastně v duchu intermediality, nikoli však programově, za účelem naplnění názvu studijního oboru, jednám tak, jak je mi to v umělecké tvorbě přirozené, neboť můj profesní život je spjat s informačními technologiemi a strojírenstvím. Tento technický základ ovlivňuje „řeč“, kterou promlouvám prostřednictvím svých děl a svědčí o prostředí, kterým jsem byl, či stále jsem formován.

V roce 2013 jsem realizoval gerilový zásah do veřejného prostoru ve formě betonového odlitku<sup>2</sup>, připraveného sochařskou technikou slepé formy. Skulpturu jsem usadil na místo dříve pokáceného vzrostlého stromu ve Štruncových sadech. Objekt symbolicky znovuvytvářel zmizelý kmen a reagoval na, pro mě tenkrát záhadnou, historii místa. Lightmotivem objektu bylo téma vyrovnání se se smrtelností. Součástí objektu byl QR kód s adresou URL a taktéž USB flash paměť. Obsah paměti tvořila složka s informacemi o díle a instrukcemi k čemu a jak úložiště využít. Na flash paměti byl vytvořen prostor, který umožňoval zanechat a vyzvednout zde jakákoli data. Celá flashka byla otevřená ke čtení a zápisu, mohlo tak dojít k výmazu dat, zavirování atd. Fragilitou datového útočiště jsem se pokusil o metaforu pomíjivost a křehkost lidského života. Objekt byl nejen mým vlastním komentářem ve veřejném prostoru, ale umožňoval okolí další komunikaci, ať už se jednalo o nasnímání QR kódu a návštěvu specializované webové stránky, nebo práci s datovým USB úložištěm.

---

2 Viz Příloha 1, s. 31

Dalším počinem byla mezioborová spolupráce s Katedrou obrábění Fakulty strojů Západočeské univerzity v Plzni, kde byl na základě mého návrhu vyrobený<sup>3</sup> ocelový objekt nazvaný Tep Plzně<sup>4</sup>. Záměrem při návrhu plastiky byl pokus o spojení vizuální a sluchové percepce významných plzeňských staveb v jeden celek. Vznikla tak unikátní trojrozměrná interpretace krajiny města Plzně. Zaměřil jsem se na solitéry či budovy natolik dominantní, že své okolí přečnivají, jako by solitéry skutečně byly. Pozoroval jsem jejich tvar, kterým se zařezávají do prostoru, zkoumal jsem kontext jejich existence, zaposlouchal jsem se do ruchů, které tyto budovy bezprostředně obklopují. Bažil jsme po zvucích, které nesou kladné emoce či jsou svědkem pozitivního příběhu. Svá pozorování jsem se rozhodl interpretovat ve formě objektu z ušlechtilé oceli. Tento materiál jsem si zvolil jakožto symbol pevnosti, stability, solidnosti, persistence, tak i jakousi narážku na lidskou schopnost přetvářet a zušlechťovat nejen okolí, ale též výchozí materiály.

Ke zpracování jsem si vybral následující stavby: Katedrála svatého Bartoloměje, Velká synagoga v Plzni, Divadlo J.K.Tyla v Plzni a budovu Plzeň hlavní nádraží. Po vizuálním prozkoumání budov jsem přistoupil k zachycení zvuků. Poslouchal jsem, čekal, nahrával a dělal rozhovory s lidmi. Tvar budov jsem na základě vlastní fotografické dokumentace přenesl do podoby co nejpřesnější dvourozměrné kresby. Zvuky jsem pořídil prostřednictvím přenosného digitálního rekordéru, následně jsem použil vizualizaci v editoru zvuků jako základ k tvorbě stylizovaného průběhu sinusoidy.

---

3 Stylizovaný záznam realizace je dostupný online na adrese: <https://youtu.be/Ux81rKPZGDs>

4 Viz Příloha 2, s. 32

Za účelem výroby jsem navázal mezioborovou spoluprací s Katedrou technologie obrábění Fakulty strojní Západočeské univerzity v Plzni, která disponuje nejen potřebným know-how, ale také technickým vybavením nutným k realizaci mého záměru. Na základě odborné konzultace, a s přihlédnutím k technologickým omezením, jsem připravil podklady, které se staly východiskem pro výkresovou dokumentaci a programování číslicově řízeného (CNC) obráběcího stroje. Samotné obrábění probíhalo v halových laboratořích Katedry technologie obrábění. Povrchová úprava obrobků (leštění, konzervace) probíhala již dílnách Fakulty umění a designu Ladislava Sutnara.

Výsledkem se stal trojrozměrný ocelový objekt s leštěnou povrchovou úpravou, který stylizovaně interpretuje vícesmyslovou percepci, objekt, který je jakousi vizualizací tepu města Plzně. Základní jednotkou plastiky je pár tvořený 1. ztvárněním budovy a 2. zvuku, který k objektu náleží. Každý díl má na jednom konci vnitřní a na druhém konci vnější závit. Jeden pár tvoří výchozí modul, který je však možné díky závitům dále spojovat s dalšími a tvořit tak teoreticky nekonečnou řadu.

Další mojí prací byl interaktivní objekt v podobě fontány<sup>5</sup>, která přiznaně nabývala falických tvarů, vycházející voda z fontány je metaforou ejakulace myšlenek, pudů, skrytých vášní, traumat, frustrací, deprivací. Na padající vodu dopadají paprsky projektoru, které promítají eroticky laděný materiál: fotografie na pomezí mezi glamour – aktem – pornografií. Promítané snímky nejsou statické, padají spolu s proudem, který je zdánlivě strhává dolů. Projekce je řízena

---

5 Viz Příloha 3 a Příloha 4.

minipočítačem, který umožní interaktivní vstup diváka do procesu projekce. Prostřednictvím internetu může divák nahrát vlastní fotografie, které jsou automaticky přetvořeny na animaci pohybu ve směru padající vody, překódovány do videoformátu a zařazeny mezi ostatní promítané obrazy. Recipient má šanci vyjádřit prostřednictvím uploadu osobní frustrace či vášně, které jsou následně odneseny proudem vody a nastává symbolické očištění.

Tento objekt byl pro mě jakousi osobní zpovědí a nástrojem katarze, způsobem, jak se zbavit nánosu pornografického materiálu, který se kvůli svému množství stává zátěží. Samotný objekt však díky interaktivitě umožňoval vstup diváka a nabízel možnost, aby do proudu vody odvrhl zdroj své vlastní frustrace, či tenze. Jednalo se tak nejen o moji osobní zpověď a očištění, ale také o nástroj očištění každého, kdo se do procesu fungování objektu v tomto smyslu zapojil.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Při rozhodování o tématu mojí práce jsem byl veden touhou pokračovat v práci s Plzní a provést ve veřejném prostoru další zásah, či experiment. Místo, ve kterém žiji pro mě představuje jednu ze zásadních veličin mého života a mám potřebu se k němu vyjadřovat i jiným způsobem, než na úrovni osobní meditace. Snažím se do vztahu k Plzni nepřinášet sentiment, spíše se chci ponořit do zkoumání, jakou formou obyvatel se svým prostředím interaguje, jak jej prostředí mění a jak sám může okolí ovlivňovat a tím vlastně i jeho obyvatele.

Při výběru tématu práce jsem měl následující premisy:

1. práce s veřejným prostorem
2. práce s Plzní
3. využití moderních technologií a mezioborové spolupráce v procesu vzniku uměleckého počínu či v samotné době jeho životního cyklu

Tématem práce je „Interaktivní objekt“, v mém případě se pokouším naplnit tento obecný pojem následujícími výstupy:

- A) Interaktivním zásahem do veřejného prostoru Plzně
- B) Tvorbou internetové aplikace s cílem mapování site-specific umění

### **3 CÍL PRÁCE**

Moji práci lze rozdělit na dvě větve, první je zásah do veřejného prostoru Plzně a druhou je zásah do virtuálního světa internetu.

#### **3.1 Internetová aplikace**

V případě internetové aplikace si kladu za cíl obohacení virtuálního světa o novou, specializovanou platformu, která umožní vznik nové komunity a může se stát místem shromáždění specializovaných vědomostí. Site-specific díla jsou pevně spjata s místem svého určení a mimo něj přestávají fungovat podle záměru tvůrce, nelze je tedy svévolně přemísťovat, např. za účelem uspořádání výstavy. Lze však vytvořit katalog takových děl, a to včetně fotodokumentace, popisu a specifikace umístění. Tento katalog jsem se rozhodl vytvořit, resp. internetovou online platformu, která otevře komunitě možnost katalog vytvořit a spravovat. Cílem je tedy připravit efektivní nástroj a dát jej volně k dispozici široké internetové veřejnosti.

#### **3.2 Zásah do veřejného prostoru**

V zadání diplomové práce jsem si stanovil vytvořit tři díla ve veřejném prostoru, mým plánem bylo připravit objekt, malbu a gerilový zásah ve formě drobných typografických výstupů na různých místech v Plzni. V průběhu tvorby konceptů a návrhů jednotlivých zásahů jsem však svůj záměr přehodnotil a rozhodl jsem se věnovat veškerou energii pouze objektu jedinému. Příprava realizace původního rozsahu děl pro mě totiž znamenala přílišné dělení



koncentrace, rozhodl jsem se proto, že se chci soustředit na dílo jediné a připravit jej s maximální péčí. Začal jsem tedy naplno pracovat na návrhu objektu, jeho formě, vrstvách, charakteru a roli ve veřejném prostoru a stanovil jsem si následující cíle:

### **3.2.1 Komentář**

Životní prostor, ve kterém se pohybuji, generuje soubor vjemů, které mě formují a otiskují se do mé osobnosti. Pokud se rozhodnu do tohoto prostoru zasáhnout nějakým dílem, podoba a provedení díla odráží otisk vlivu okolí a stává se tak mým vlastním komentářem, či interpretací uvedeného otisku.

V mém případě komentuji v prostoru plzeňské náplavky u řeky Radbuzy, vybraný prostor považuji za atraktivní, s nevyužitým potenciálem. Jedním z mých cílů je tedy také oživení náplavky a její přitáhnutí na chvíli do centra pozornosti.

### **3.2.2 Komunikace**

Jednou ze základní motivace interpersonální komunikace je motivace kognitivní<sup>6</sup> – potřeba vyjádřit se, sdělit své myšlenky a pocity okolí. Umístění díla ve veřejném prostoru je pro mě jednou z forem, jak naplnit vlastní potřebu kognitivní motivace.

### **3.2.3 Experiment**

Mým cílem je také experiment. Umístím ve veřejném prostoru dílo, které umožní uživatelům aplikace Instagram, aby s tímto dílem

---

6 VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie lidské komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, s. 24-26. ISBN 80-7178-291-2.

vědomě či nevědomě interagovali. Následně budu pozorovat, jaký vznikne výsledek.

Sledovat chci všechny škály možných reakcí, od lhostejnosti, pasivního zapojení veřejnosti, jakožto diváků, až po sociální experiment zkoumající lidské reakce při objevení možnosti do díla zasáhnout a tím jej i narušit a provést tak vlastní „hack“ veřejného prostoru.

V předstihu provádím automatizovaný a systematický sběr fotografií Plzně ze sítě Instagram a již teď mohu konstatovat, že se před mým zrakem tvoří nový obraz Plzně, kterou mohu nazírat prizmatem pohledu uživatelů Instagramu. Zjišťuji, která místa jsou pro mobilní focení přitažlivá a jaká vizuální témata převládají. Mohu porovnávat, jak fotografují Plzeňané a jak turisté. Nabytá zjištění jsou pro mě velmi podnětná a věřím, že nashromážděný materiál by mohl též posloužit pro samostatnou studii.

## 4 PROCES PŘÍPRAVY

Před realizací praktické části diplomové práce jsem se snažil zajistit si potřebné informace vedoucí k naplnění stanoveného záměru. Provedl jsem proto rešerši v prostředí internetu, abych zjistil, zda již neexistuje podobná internetová aplikace jaká pozornost je věnována site specific problematice. Studoval jsem provedení a technologií různých projekčních stěn založených na použití vody. Zjišťoval jsem, jak lze ve veřejném prostoru legálně provést zásah ve formě umístění uměleckého díla. Pozornost jsem věnoval také problematice financování a logistického zajištění samotné instalace.

Jednal jsem s různými institucemi: Plzeň 2015, o. p. s., Odbor kultury Magistrátu města Plzně, spolek „k světu“, kterým jsem představil svůj záměr. Setkal jsem se víceméně s kladnými reakcemi a obdržel jsem cenné praktické rady.

Se spolkem „k světu“ jsem se domluvil, že zamýšlenou projekci začleníme do oficiálního programu akce Náplavka k světu. Posláním této akce je ožívování plzeňské náplavky, což je v souladu s jedním z mých záměrů při tvorbě díla.

Technologii vodní stěny jsem také konzultoval s doc. Ing. Josefem Formánkem, Ph.D. z Katedry konstruování strojů Fakulty strojní Západočeské univerzity v Plzni, kterému bych tímto chtěl poděkovat za podnětné rady.

V rámci příprav jsem prováděl skicování, tvorbu technických výkresů a návrhů funkčního designu, statické a video vizualizace projekce. Při tvorbě vizualizací jsem využil vlastní fotodokumentaci

daného místa, která mi umožnila zasadit dílo do správného kontextu a posoudit kompozici a potenciál reálné instalace.

Vybranou lokalitu jsem také opakovaně navštěvoval a nechával ji na sebe působit, představoval jsem si, jak bude dílo působit a snažil jsem se kritickým myšlením dopracovat k optimálnímu uchopení potenciálu místa.

## 5 PROCES TVORBY

Proces tvorby zahrnoval následující oblasti:

### 5.1 Internetová aplikace site-specific.org

Při tvorbě internetové aplikace jsem navázal na své profesní zkušenosti a navrhl jsem, naprogramoval, nadesignovat a zveřejnil specializovanou internetovou aplikaci site-specific.org. V průběhu procesu tvorby jsem byl nucen osvojit si nové technologie z oblasti tvorby internetových aplikací a čelil jsem mnoha technologickým výzvám.

V průběhu realizace mě nejvíce zaujala činnost tvorby uživatelského rozhraní. Pro návštěvníky webové aplikace není podstatné, jak aplikace technicky funguje uvnitř, ale jak pohodlně a snadno lze pracovat s jejím rozhraním. Na tento aspekt jsem se proto snažil při vytváření rozhraní pamatovat.

Provedl jsem také optimalizaci aplikace pro mobilní zařízení, aby zobrazované informace byly čitelné i na malých obrazovkách.

Zajímavé pro mě bylo také seznámení s technologií Google Maps JavaScript API<sup>7</sup> v3, jež slouží pro integraci mapových podkladů v aplikacích třetích stran. Pro tyto účely jsem se musel u Google

---

<sup>7</sup> „API (zkratka pro Application Programming Interface) označuje v informatice rozhraní pro programování aplikací. Tento termín používá softwarové inženýrství. Jde o sbírku procedur, funkcí, tříd či protokolů nějaké knihovny (ale třeba i jiného programu nebo jádra operačního systému), které může programátor využívat. API určuje, jakým způsobem jsou funkce knihovny volány ze zdrojového kódu programu.“ API. API – Wikipedie [online]. 2015 [cit. 2015-04-26]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/API>

zaregistrovat jako vývojář, obdržel jsem svůj klíč a tím mi byly funkce map zpřístupněny pro integraci do mé aplikace.

Samotná realizace mně přinesla setkání s mnoha novými technologiemi, díky čemuž jsem si rozšířil obzory a poznal nové možnosti tvorby internetových aplikací a jejich uživatelského rozhraní.

## 5.2 Dílo ve veřejném prostoru

Proces tvorby díla určeného pro veřejný prostor se sestává ze dvou hlavních vrstev:

1. **Výroba samotného díla:** řemeslná činnost zahrnující výrobu potřebných zařízení a technologií.
2. **Tvorba obsahu projekce:** úkol výtvarného charakteru, v jehož rámci bylo potřeba připravit vizuální projev instalace vycházející z jeho povahy, formy a lokality.

Oba body rozepisují podrobněji v následujících kapitolách.

### 5.2.1 Výroba

Tvorba díla se sestávala z návrhu funkčního designu technologie vodní stěny a následně řemeslného zpracování tohoto návrhu. V rámci zvládnutí technologie jsem experimentoval a připravil různé prototypy, se kterými jsem následně prováděl praktické zkoušky, abych zjistil, který z návrhů funguje pro stanovený účel nejlépe. Snažil jsem se dosáhnout optimálního fungování z hlediska fyzikálních zákonů: dostatečný průřez trubek pro dopravu požadovaného množství vody, správná hustota perforace potrubí a tím pádem i padající vody, aby bylo dosaženo dostatečného lomu světla a z něj vyplývající čitelnosti

promítaných obrazů. Pro výroby prototypů i samotného finálního zařízení jsem použil polypropylénové vodovodní trubky. Potrubí z tohoto materiálu je široce dostupné v prodejnách s instalátorskými potřebami, je cenově přijatelné, snadno lze upravit do požadované formy díky stavebnicovému systému, je možné svařovat, je lehké a taktéž dobře opracovatelné. Dobrou opracovatelnost jsem docenil zejména proto, že bylo potřeba potrubí perforovat vyvrtáním několika tisíci otvorů. Díky charakteru materiálu se však nejednalo o nepřekonatelný problém a tuto činnost jsem zvládl vlastními silami, v prostorách dílen Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara.

Součástí přípravy projekce bylo také zajištění projektoru proti nepřízní počasí a neoprávněné manipulaci. Za tímto účelem jsem provedl úpravu uzamykatelného polstrovaného boxu, určeného k přepravě a uchování nářadí, aparatur atd. U boxu bylo třeba vytvořit otvor pro průchod světelných paprsků z projektoru, tento otvor zajistit vysoce propustným sklem proti vnikání vody a dalších nežádoucích elementů, např. nečistot a hmyzu. Aby byla zajištěna cirkulace vzduchu a nedošlo k přehřátí projektoru uvnitř boxu, opatřil jsem jej též ventilátorem a větracím otvorem. Ochranu před vodou jsem zajistil též pomocí překrytí boxu pevnou plastovou přepravkou. Proti neoprávněné manipulaci bude box v místě projekce zajištěn pevným ukotvením, které zajistí taktéž odolnost projekční sestavy proti účinkům větru.

### **5.2.2 Tvorba obsahu projekce**

Při tvorbě obsahu projekce jsem použil nástroj Processing, což je open source vývojové prostředí určené pro vizuální umělce, které



vzniklo na půdě Media Lab při Massachusettském technologickém institutu<sup>8</sup>.

S tímto prostředím jsem před realizací diplomové práce nebyl blíže seznámen a proto jsem začal studovat dokumentaci sepsanou v knize: *Processing. A programming Handbook for Visual Designers and Artists*, kterou připravili samotní autoři Processingu: Casey Reas a Ben Fry. Na základě knihy a online dostupných zdrojů jsem začal připravovat první animace a seznámil jsem se tak s prostředky, které lze při práci s Processingem použít. Mohu konstatovat, že se jedná o sofistikovaný nástroj, který se snaží odstraňovat technologické překážky a umožňuje se soustředit na samotnou vizuální stránku tvorby.

Pomocí Processingu jsem připravil grafickou podobu projekce a zprovoznil interaktivní část projektu. Pro účely interaktivity jsem také vytvořil automatického robota, který prostřednictvím API periodicky prochází sociální síť Instagram a stahuje do lokálního úložiště fotografie vyhovující zadanému filtru.

---

<sup>8</sup> Více informací na <https://processing.org>

## 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Moje diplomová práce zahrnuje poměrně širokou paletu použitých nástrojů. Značnou část fungování díla obstarávají počítače a bez možnosti jejich použití by dílo v této podobě vůbec nemohlo vzniknout. Technologicky je tedy dílo plně současné, zapadající do rámce umělecké tvorby v informačním věku.

Dalším technologickým specifíkem jsou požadavky na vytvoření vodní projekční stěny. V tomto ohledu bylo třeba pracovat s vodou tak, aby se dostala v požadovaném množství a formě na místo určení.

### 6.1 Použité technologie

- Tvorba internetových online aplikací pomocí nástrojů: PHP, HTML, CSS, MySQL, Javascript, jQuery mobile
- Práce s mapovými podklady Google Maps JavaScript API v3
- Programování robota pro sběr obsahu ze sítě Instagram a příprava webové služby generující z dané množiny fotografií jednu náhodně vybranou
- Tvorba vizuálních animací a aplikací v nástroji Processing
- Příprava počítače pro automatické odbavení projekce, nastavení procesů pro vzdálenou správu a zotavení v případě selhání
- Úprava a svaření vodovodních plastových trubek do podoby vodní projekční stěny
- Úprava a umístění vodě odolného aktivně odvětrávaného boxu s projektorem a počítačem v místě instalace

## 7 POPIS DÍLA

### 7.1 Internetová aplikace Site-Specific.org

Jedná se o otevřenou on-line platformu, virtuální galerii, která umožňuje na mapovém základě nejen procházení, ale také zadávání a editaci umělecky hodnotných míst. Aplikace by se dala popsat jako specializovaná wikipedie site specific děl. Po načtení úvodní stránky se zobrazí na mapovém podkladu Google Maps seznam pinů, rozmístěných po mapě dle uložených lokací jednotlivých, umělecky zajímavých míst. Mapa se vycentruje<sup>9</sup> dle aktuální polohy uživatele, aby měl uživatel přehled o záznamech ze svého okolí.

Web obsahuje tlačítko EXPLORE, které slouží k zobrazení náhodně vybraného místa na mapě, po jeho stisku dojde ke změně lokality mapy a otevře se okno obsahující informace o nalezeném místě. Tlačítko je možné mačkat opakovaně a tím provádět virtuální pouť po náhodně vybraných lokacích.

V informačním okně, které je možné otevřít též kliknutím na pin, jsou uvedeny textové informace: název díla/místa, jeho zařazení do kategorie, autor, rok vzniku, popis a stav. Mimo textových informací obsahuje okno také fotografii díla, na kterou je možné kliknout a tím zobrazit detailní popis a další nahrané fotografie. Pod fotografií jsou ikonky umožňující sdílení v sociálních sítích Facebook, Twitter, Google+ a Tumblr. Přihlášený uživatel může navíc vybrané dílo přidat

---

<sup>9</sup> Centrování mapy je dostupné ve všech moderních prohlížečích a je podmíněno explicitním souhlasem uživatele s poskytnutím svých geolokačních údajů.

do svého seznamu oblíbených, nebo provést jeho hodnocení přiřazením odpovídajícího počtu hvězdiček na škále od nuly do pěti.

Součástí informačního okna jsou také data o uživateli, který záznam vytvořil a odkaz na nahlášení nevhodného příspěvku.

Aplikace je dostupná na internetové adrese:

<https://site-specific.org/>

### **7.1.1 Hlavní funkce webu site-specific.org**

- Prohlížení site specific míst
- Přidání nového site specific uměleckého díla / místa na mapu světa
- Registrace uživatelského účtu a tvorba uživatelského profilu
- Umístění dokumentace o uměleckém počínu: texty, fotografie, multimediální obsah (video, zvuk)
- Sdílení záznamů na sociálních sítích
- Kategorizace a filtrování: objekt, graffiti, landart, event atd.
- Udávání stavu díla: existující, poničené, zbourané, dočasné atd.
- Hodnocení díla
- Přidávání jednotlivých děl do oblíbených položek
- Nahlášení nevhodných příspěvků

Hlavním cílem této aplikace je tvorba komunity, která ožije a společnými silami se postará o „kurátorství“ site specific děl po celém světě. Aplikace se pak stane univerzálním průvodcem po umělecky

hodnotných místech a díky optimalizaci pro mobilní zařízení s podporou geolokačních funkcí může sloužit také jako průvodce mobilní.

## **7.2 Projekce na vodní stěnu**

Interaktivní světelná instalace určená do veřejného prostoru v Plzni. Dílo se sestává z vodní stěny, která vytváří neklidnou projekční plochu a projektoru, který na tuto plochu promítá video obsah. Instalace je určena k umístění nad řekou Radbuzou, v místě, kde je přemostění dvojicí lávek, spojujících Denisovo nábřeží a Šafaříkovy sady. Projekce je součástí oficiálního programu festivalu Náplavka k světu.

### **7.2.1 Lokalita**

Projekce je situována na atraktivním místě, které se nachází v širším městském centru, poblíž frekventovaných komunikací a odpočinkové zóny městského sadového okruhu. Záměrem je oslovit diváky pohybující se po Wilsonově mostě a jeho okolí. Wilsonův most je součástí významného plzeňského bulváru – Americké třídy. Americká třída je živoucí tepnou jak pro pěší, tak i pro prostředky MHD a automobily. Americká třída je také výchozím místem pro návštěvníky přijíždějící vlakovými spoji, je to prostor plný denního a nočního života. Projekce bude viditelná také z břehů Denisova a Anglického nábřeží a též z oken budov, která mají na místo výhled.

## 7.2.2 Termín projekce

Projekce se uskuteční po dobu prvního květnového týdne 2015, v době začátku festivalu Náplavka k světu. Projekce bude probíhat v nočních hodinách, přibližně o 22:00 do půlnoci, obraz tak bude díky okolní tmě dobře čitelný a zároveň dojde k odrazům promítaných motivů na hladinu řeky Radbuzy. Odraz projekce se smísí s odrazy světel pouličních lamp a okolních staveb. Na hladině řeky tak dojde k organickému propojení obrazu města s obrazem projekce, dílo do prostoru nejen vstoupí a změní jej, ale také s ním splyne v jednu barevnou a světelnou hru.

## 7.2.3 Obsah projekce

Z hlediska obsahu projekce pracuji s vodní projekční stěnou dvěma způsoby:

1. **Site specific světelnou sochou – objektem** kdy prostor projekce naplňuji abstraktními, počítačem generovanými animacemi, které akcentují kontext a povahu samotného díla.
2. **Mediem pro projekci interaktivního obsahu** kdy se námětem projekce stane obsah generovaný uživateli. Tento obsah bude v reálném čase stahován robotem z internetu ze sociální sítě Instagram na základě předem definovaných hashtagů<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> „Hashtag je slovo nebo fráze označená znakem „#“ (tzv. křížek či hash). Význam slova označeného tímto symbolem je dnes chápán jako forma klíčového slova. Nejčastěji je využíván v informačních systémech k „jednoznačnému“ označení článků, dokumentů nebo jejich částí, popřípadě klíčových, či podstatných slov. Krátké příspěvky na mikroblozích nebo na sociálních sítích mohou být označeny umístěním „#“ před významná slova.“ Hashtag. Hashtag – Wikipedie [online]. 2015 [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Hashtag>

V obou případech jsem intenzivně pracoval s prvkem náhody, generované animace obsahují předem dané pevné rámce, ale tyto rámce jsou posléze naplněny obsahem u nichž jsou např. barevnost, časování či vektor pohybu určeny generátorem náhodných čísel. Animace tak vzniká v reálném čase a stává se proudem nepředvídatelné vizuální informace, která je zcela unikátní a neopakovatelná. Předem připravené rámce však akcentují povahu díla, umístění a zvolené médium. Cílem je vytvořit synergicky fungující světelný objekt naplňující daný site specific záměr.

Hojně jsem se rozhodl pracovat v animacích s prvkem pohybu v opačném směru proti gravitaci. Abstraktní či popisné motivy tak budou zdánlivě vytahovány, v protipohybu k padající vodě, z hlubin řeky. Kromě momentu překvapení, kdy divák instinktivně ucítí ve zvoleném směru pohybu napětí, má vybraný vektor pohybu též symbolickou funkci: dochází k vynoření, či obrazně zrození motivů, tvarů a symbolů z vodního živlu.

V případě interaktivní funkčnosti projekce probíhá výběr fotografií z Instagramu taktéž za použití prvku náhody. Obsah není vybírán lineárně, např. dle časové osy, projekční počítač zašle webové službě požadavek na vygenerování fotografie ze sítě Instagram, webová služba připraví, na základě zaslaných parametrů, množinu dostupných fotografií a z nich pak vybere náhodně jednu konkrétní a tu odešle k zařazení do projekce.

Aplikaci Instagram jsem zvolil proto, že se jedná o hodně rozšířenou a vizuálně zaměřenou sociální síť. Její uživatelé hovoří pomocí obrazů, slova hrají podružnou roli. Přímý upload obsahu, např.



pomocí formuláře na webové stránce, jsem se rozhodl neumožnit. Chci se tak vyhnout anonymním příspěvkům, které by mohly projekci narušit obzvláště nevhodným obsahem.

Obrazy z Instagramu jsou robotem periodicky stahovány na základě hashtagů: *#plzen* a *#plzen2015*. Z výsledků vyhledávání jsou odstraněny příspěvky reklamního charakteru a též ty, které nemají vazbu na Plzeň a hashtag k nim byl přidán účelově. Získané snímky jsou následně uloženy a připraveny pro začlenění do projekce. Popsaný proces se děje automaticky, bez zásahu člověka a trvá řádově minuty. Cílem je připravit nejnovější snímky k náhodnému zařazení do projekce s co nejmenším zpožděním.

## 8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Přínos webu Site-Specific.org vidím v příležitosti přinést do prostředí internetu specializovanou a originální aplikaci umožňující komunitní kurátorství site specific děl. Aplikace je otevřená a neomezeně dostupná. V případě, že se podaří naplnit její potenciál, bude svět internetu bohatší o hodnotný informační zdroj a uživatelé budou mít k dispozici průvodce světem umění. V neznámém městě budou moci použít svůj mobilní telefon a nechat se vést po místech se street artem, sochami ve veřejném prostoru, po muzeích a galeriích a jinak umělecky relevantních lokacích.

Přínos projekce na vodní stěnu umístěnou nad hladinou řeky Radbuzy vidím v intermediálním propojení site specific projektu s počítačovými vědami, sociálními sítěmi, interaktivitou a počítačově generovanou grafikou využívající prvek náhody. Domnívám se, že se jedná o mnohvrstevnatý počin, zapadající do kontextu současného umění v době informačním věku. Jde nejen o oslavu vody, jakožto klíčového živlu Plzně, města na čtyřech řekách, ale také o intervenci do veřejného prostoru, která přináší nejen vizuální vjemy, ale také propojuje tento veřejný prostor s veřejným prostorem virtuálním, internetovým. Instalace umožňuje vstup uživatelů do procesu tvorby obsahu, stává se experimentem, který má potenciál odhalit míru zapojení, formy a způsoby reakcí. Dílo se snaží také sehrát pozitivní roli při ožívování plzeňské náplavky.

## 9 SILNÉ STRÁNKY

Za silnou stránku mého díla považuji práci s daným prostorem a použitým médiem, navazuji na kontext místa, tomu podřizuji provedení projekční stěny a promítaného obsahu. Animace akcentují všudypřítomnost vody a navazují i na její neklid v momentě, kdy se stává na několik okamžiků projekční stěnou. Vizuální stránka díla je pojata komplexně, aby byl dojem vyladěn do celku naplňující můj záměr a koncepci site specific.

Dále vnímám pozitivně propojení veřejných prostorů v reálném a internetovém světě. Umožňuji online obsahu, aby existoval v nečekaném kontextu a intervenoval novým způsobem reálný svět. Dílo je prostředkem, kterým vyjadřuji vlastní myšlenky a emoce, avšak dávám jej všanc i ostatním a poskytuji jim prostor k vlastnímu vyjádření, vlastní intervenci.

Silnou stránku aplikace site-specific.org vidím v jejím potenciálu, otevřenosti a celkového konceptu, který nemá, pokud je mi známo, v prostředí internetu, obdoby.

## 10 SLABÉ STRÁNKY

Slabých stránek jsem se snažil vyvarovat, dílo má však pochopitelně své vady vycházející z limitů člověka, jakožto tvora nedokonalého a chybujícího. Prostor ke zlepšení spatřuji v rozsahu funkcí internetové aplikace `site-specific.org`, která je základem, nikoli však hotovým dílem. Z hlediska nezávislosti aplikace by také bylo vhodnější pracovat s mapovými podklady OpenStreetMap. Aplikace by tak nebyla svázána s komerční technologií Google Maps.

Projekce na vodní stěnu poskytuje nekonečné množství možností, jak ji pojednat z hlediska promítaného obsahu. Snažil jsem se vyhnout lacinosti, popisnosti, či přílišné technicistnosti, uvědomuji si ale, že potenciálu technologie a místa jsem se pouze ve zlomku dotkl a že jsem jej ani z daleka nevyčerpал.

## 11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### 11.1 Knižní a periodická literatura

- HIGGINS, Dick. *Intermedia*. Leonardo. 2001, roč. 34, č. 1, s. 6. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1576984>
- KWON, Miwon. *One place after another: site-specific art and locational identity*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2002, 218 s. ISBN 978-0-262-61202-9.
- O'NEILL, Rosemary. *In the Spirit of Fluxus*. Art Journal. 1994, roč. 53, č. 1, Art and Old Age (Spring, 1994), s. 90. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/777545>
- REAS, Casey a Ben FRY. *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2007, xxvi, 710 p. ISBN 02-621-8262-9.
- SCHMELZOVÁ, Radka. *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. In Art & Antiques, 2008, č. 2, s. 38 – 43.
- VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie lidské komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, 263 s. ISBN 80-717-8291-2.

### 11.2 Internetové zdroje

- API. *API – Wikipedie* [online]. 2015. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/API>

- Dick Higgins. *Dick Higgins – Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2015. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Dick\\_Higgins](http://en.wikipedia.org/wiki/Dick_Higgins)
- Google Maps Javascript API v3. GOOGLE. *Google Maps Javascript API v3 — Google Developers* [online]. 2015. Dostupné z: <https://developers.google.com/maps/documentation/javascript>
- Hashtag. *Hashtag – Wikipedie* [online]. 2015. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Hashtag>
- Hello Developers. INSTAGRAM. *Instagram Developer Documentation* [online]. 2015. Dostupné z: <https://instagram.com/developer/>
- Intermedia. *Intermedia – Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2015. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Intermedia>
- Reference. The Processing Language was designed to facilitate the creation of sophisticated visual structures. PROCESSING. *Language Reference (API) \ Processing 2+* [online]. 2015. Dostupné z: <https://processing.org/reference/>

## 12 RESUMÉ

The subject of my thesis is the realization of two projects:

### **1. Projection on the water screen**

Interactive light installation designed into public space in Pilsen. The work consists of a water screen that creates a surface and projector to show video upon this surface.

The content of projection consists of an images and animations generated in real time. Viewers will see mostly motifs that emphasize the genius loci of the riverside and celebrate Pilsen — “city on four rivers”.

The program of screenings is also interactive and can be affected by viewers who upload photos using the application “Instagram” and marking their post by key “hashtag”. Pictures from “Instagram” are transformed immediately into a dynamic part of the projection.

The installation is intended to be placed in Pilsen over the river Radbuza, where the bridges from the former House of Culture to Denisovo nábřeží and Šafaříkovy sady are situated.

### **2. Internet applications Site-Specific.org**

This is an open online platform in form of virtual gallery that allows to browse the map for artistically valuable points. These points can be as well added and edited. Web site could be described as a specialized “wikipedia” intended for site specific artworks. After loading the main page, a map is shown with a list of markers located around to point out artistically interesting places.



The main mission of this application is to create live community that will provide records management of site-specific works worldwide. The application then becomes a universal guide to the artistically valuable sites and through optimization for mobile devices with location features can also serve as a mobile guide.

The application is available online at: <https://site-specific.org/>.

## 13 SEZNAM PŘÍLOH

Kompletní fotodokumentace, videa a animované přílohy jsou uloženy na optickém nosiči.

Příloha 1: Dosavadní dílo: Gerilový zásah do veřejného prostoru.....	31
Příloha 2: Dosavadní dílo: Tep Plzně.....	32
Příloha 3: Dosavadní dílo: Porntain.....	33
Příloha 4: Dosavadní dílo: Porntain.....	34
Příloha 5: Vodní stěna – lokalita projekce.....	35
Příloha 6: Vodní stěna – lokalita projekce.....	36
Příloha 7: Vodní stěna – vizualizace projekce.....	37
Příloha 8: Vodní stěna – zkouška projekce.....	38
Příloha 9: Vodní stěna – zkouška projekce.....	39
Příloha 10: Vodní stěna – zkušební instalace.....	40
Příloha 11: Vodní stěna – odrazy na hladině při zkušební projekci.....	41
Příloha 12: Vodní stěna – osvětlená padající voda.....	42
Příloha 13: Vodní stěna – schéma projekce.....	43
Příloha 14: Vodní stěna – první návrh konstrukce.....	44
Příloha 15: Vodní stěna – finální návrh konstrukce.....	45
Příloha 16: Vodní stěna – dokumentace výroby.....	46
Příloha 17: Vodní stěna – ukázkový kód generující animaci.....	47
Příloha 18: Vodní stěna – jeden frame animace.....	48
Příloha 19: Site-specific.org – úvodní stránka.....	49
Příloha 20: Site-specific.org – zobrazení záznamu.....	50
Příloha 21: Site-specific.org – detailní zobrazení záznamu.....	51
Příloha 22: Site-specific.org – vložení nového záznamu.....	52



*Příloha 1: Dosavadní dílo: Gerilový zásah do veřejného prostoru*



*Příloha 2: Dosavadní dílo: Tep Plzně*



*Příloha 3: Dosavadní dílo: Porntain*

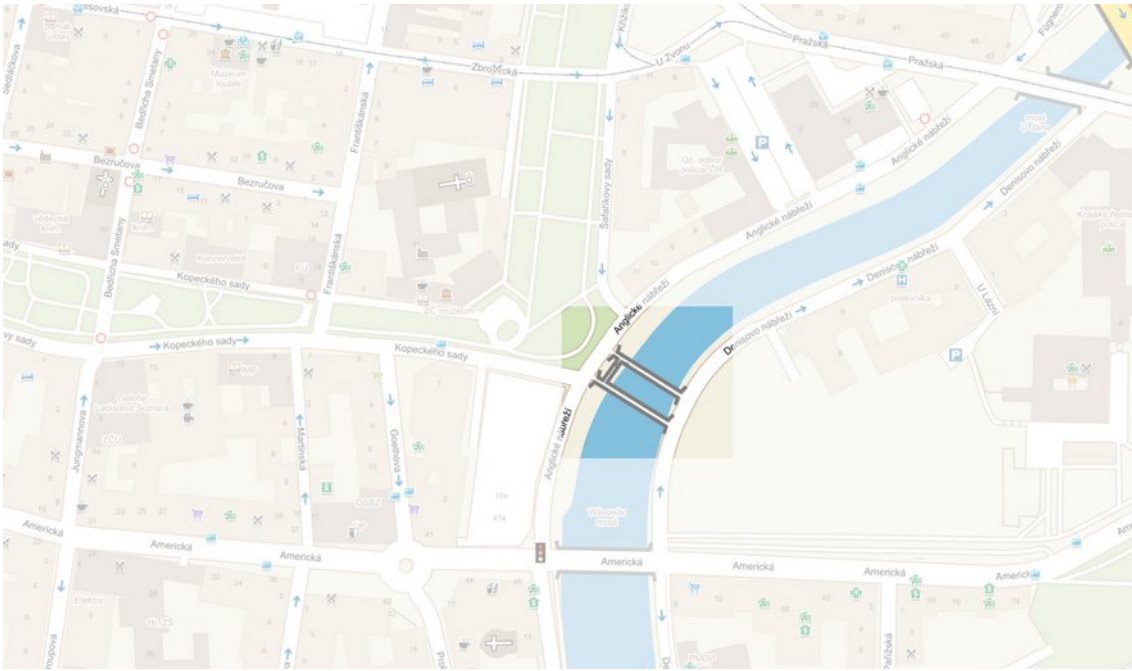
Foto: Miroslav Chaloupka





*Příloha 4: Dosavadní dílo: Porntain*

Foto: Miroslav Chaloupka



*Příloha 5: Vodní stěna – lokalita projekce*



*Příloha 6: Vodní stěna – lokalita projekce*



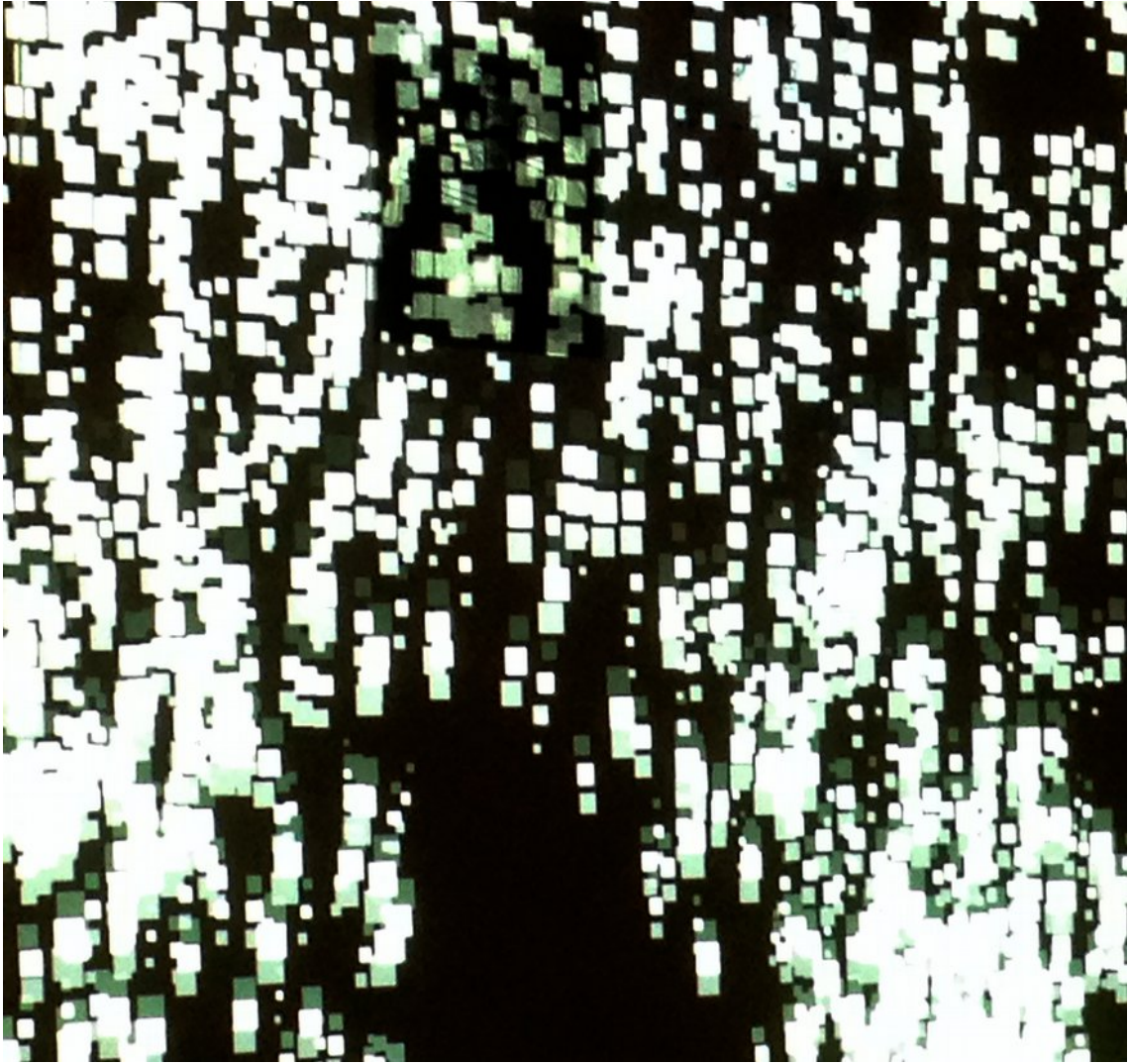


*Příloha 7: Vodní stěna – vizualizace projekce*



*Příloha 8: Vodní stěna – zkouška projekce*

Zkouška jednoho segmentu projekční stěny v prostoru Hasičského záchranného sboru Skvrňany.



*Příloha 9: Vodní stěna – zkouška projekce*



*Příloha 10: Vodní stěna – zkušební instalace*

Foto: David Kittel

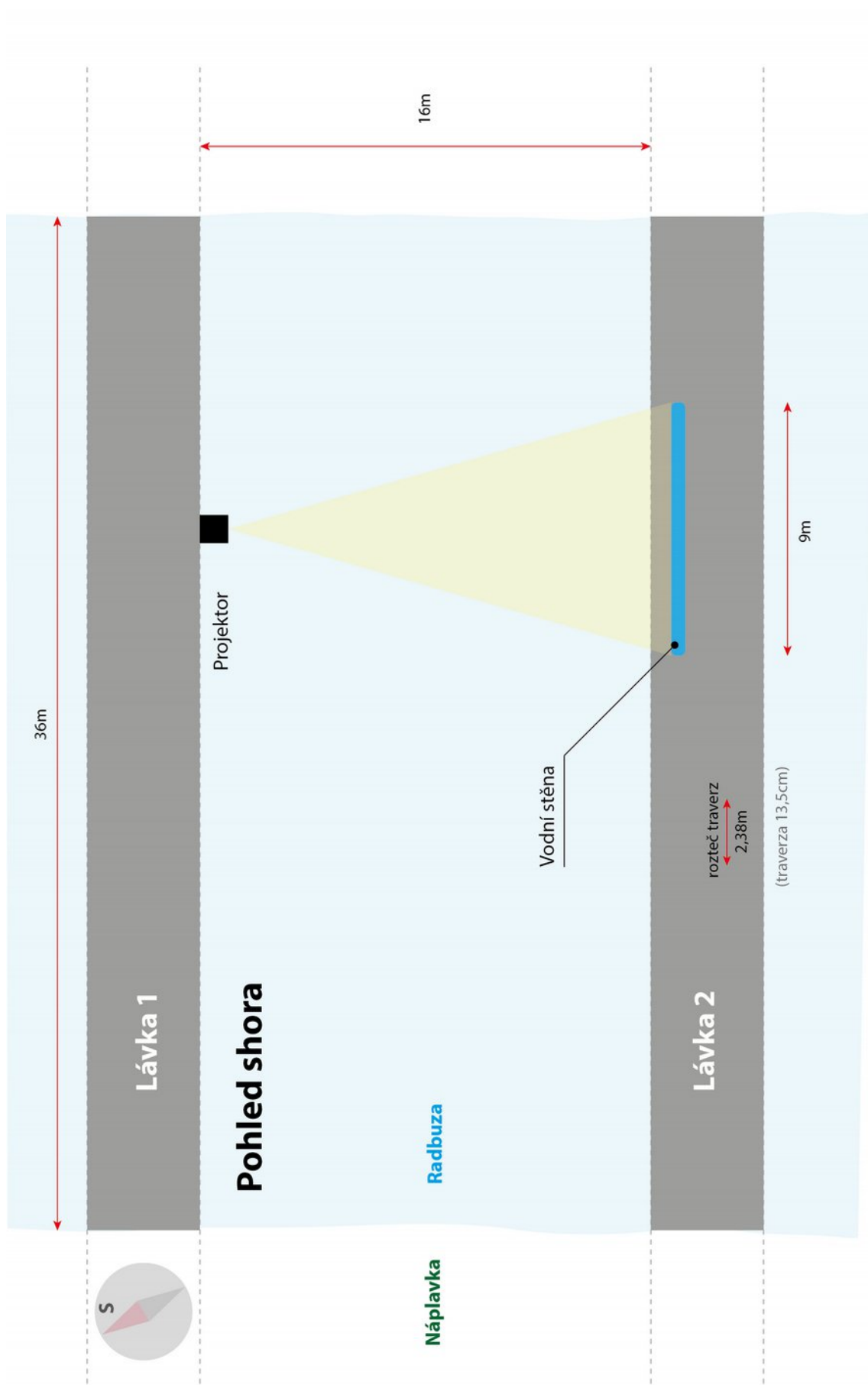




*Příloha 11: Vodní stěna – odrazy na hladině při zkušební projekci*

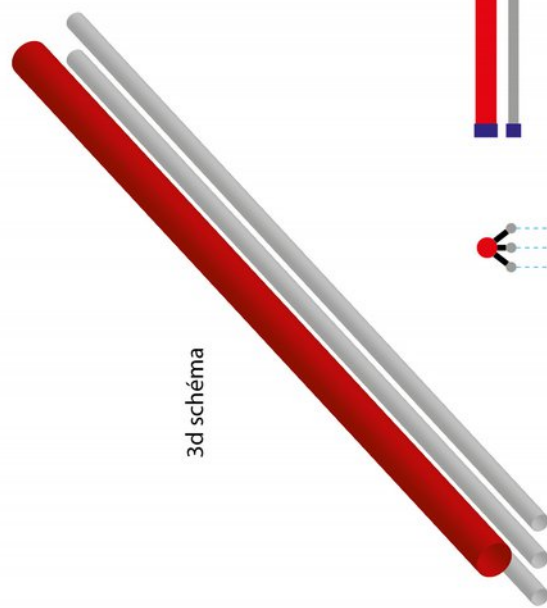


*Příloha 12: Vodní stěna – osvětlená padající voda*








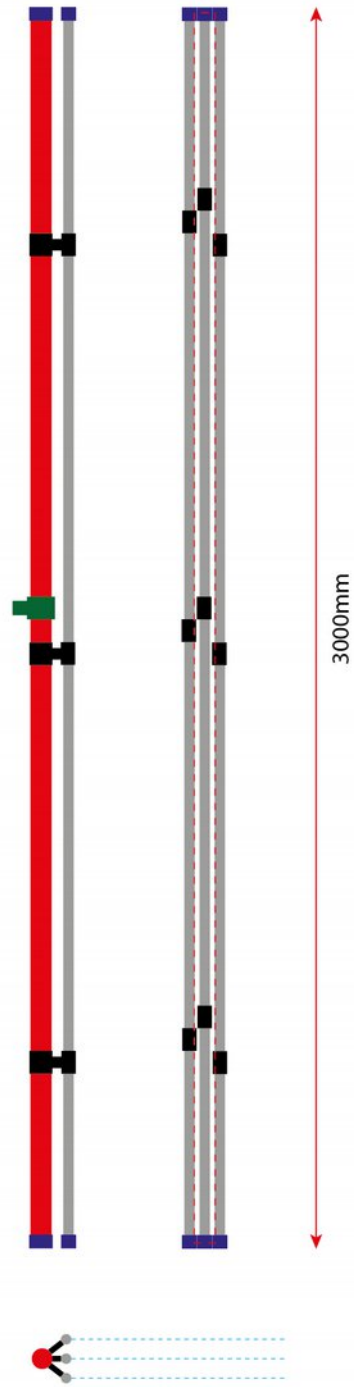
Příloha 13: Vodní stěna – schéma projekce

# Vodní stěna – konstrukce 1



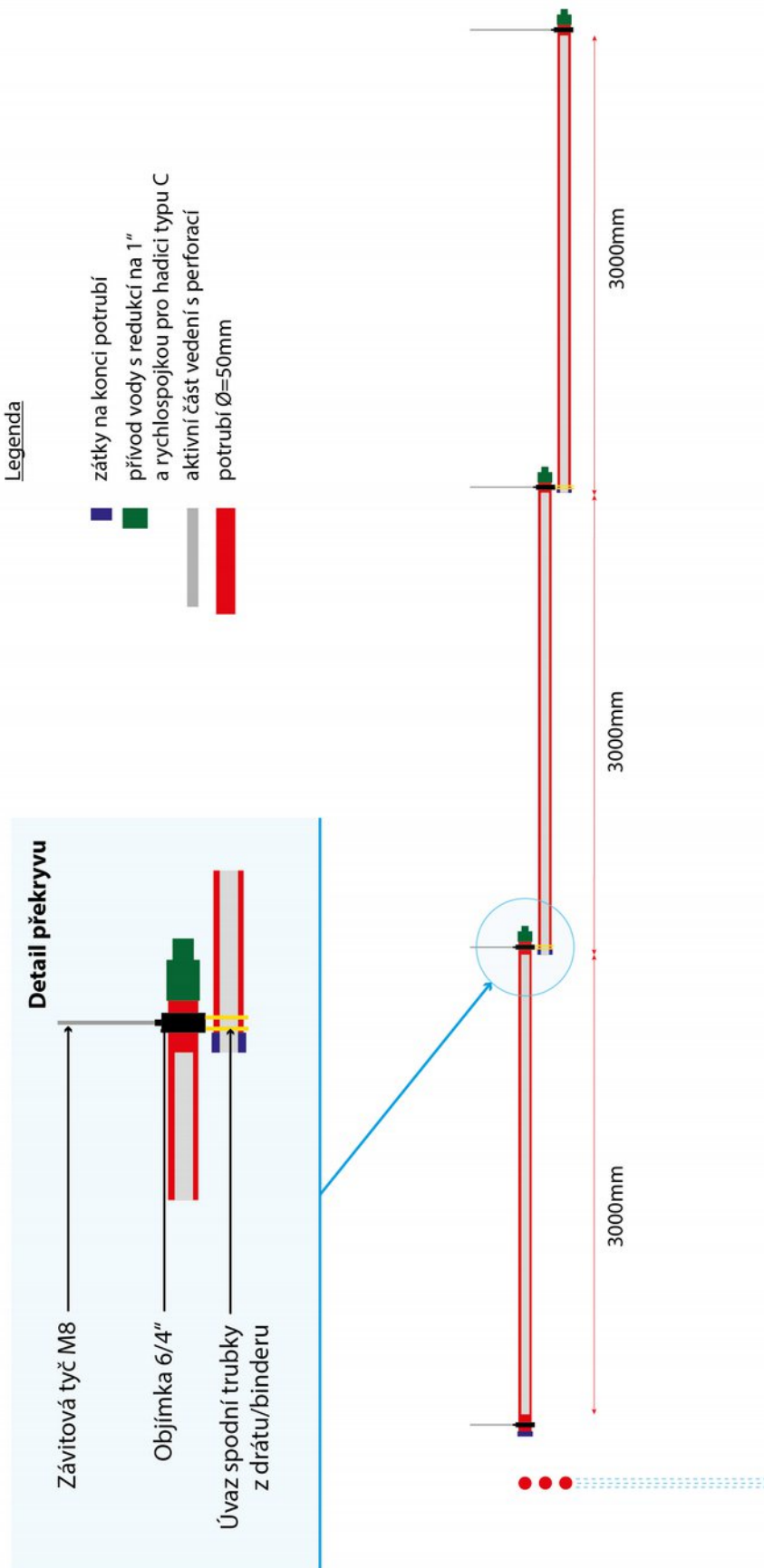
## Legenda

-  zátky na konci potrubí
-  tvarovky T pro napojení přívodu vody
-  hlavní přívod vody
-  tři trubky se spodní perforací  $\varnothing=25\text{mm}$
-  hlavní potrubí pro distribuci vody  $\varnothing=50\text{mm}$

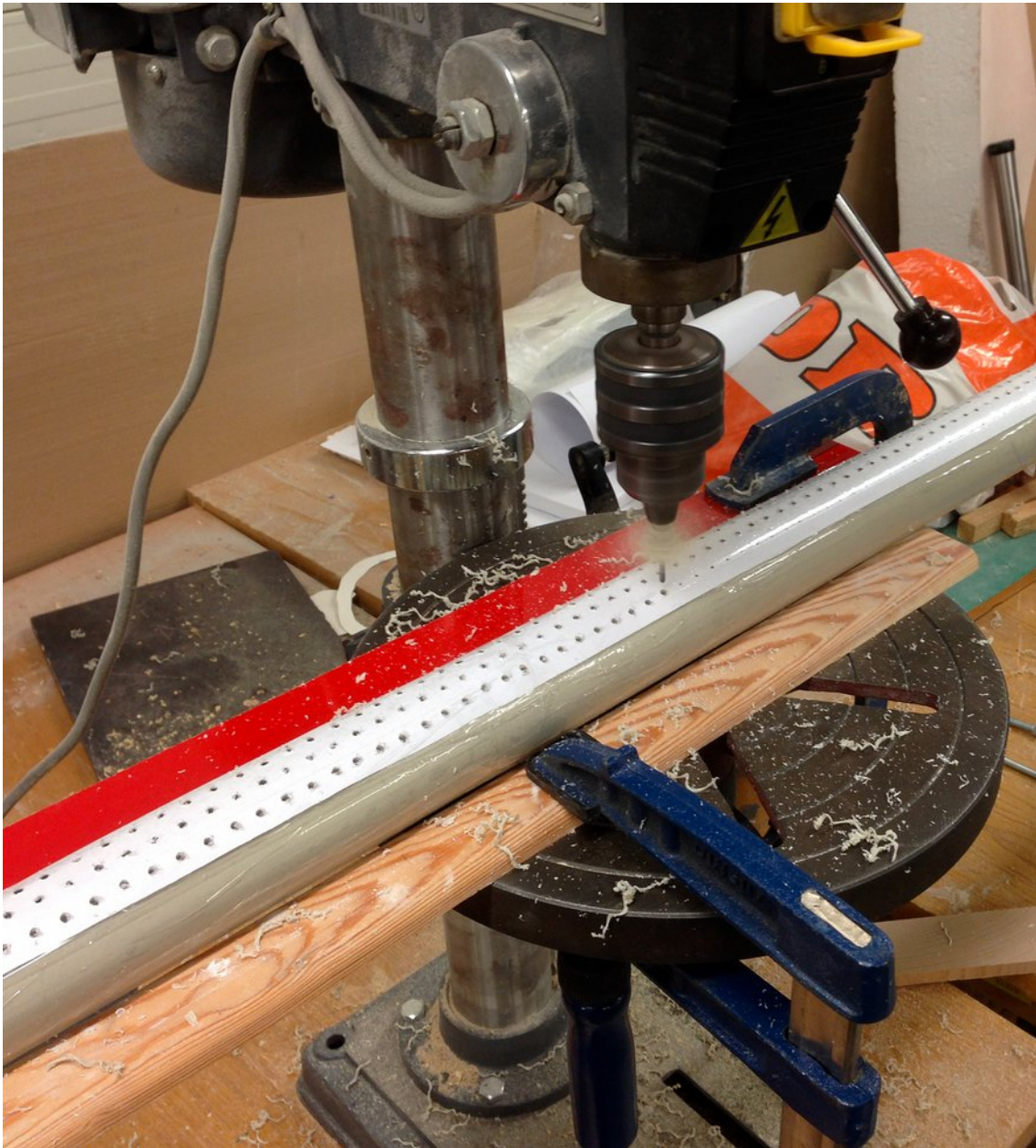




# Vodní stěna – konstrukce 2



Příloha 15: Vodní stěna – finální návrh konstrukce



*Příloha 16: Vodní stěna – dokumentace výroby*

```
boolean sketchFullScreen() {
  return true;
}

void setup() {
  size(displayWidth, displayHeight);
  noCursor();
}

int tempo = 111;
float bars = int(random(3,10));
int[] counter = new int[int(bars)];
color[] col = new color[int(bars)];

void draw() {
  float shift = 0;
  noStroke();
  background(0);

  for (int i = 0; i < bars; i = i+1) {
    fill(col[i]);
    rect(shift, 0, width/bars, height);
    shift = shift + width/bars;
  }
  for (int i = 0; i < bars; i = i+1) {
    if (counter[i] > random(0, tempo)) {
      col[i] = color(random(255), random(255), random(255));
      counter[i] = 0;
    }
    counter[i]++;
  }
}
```

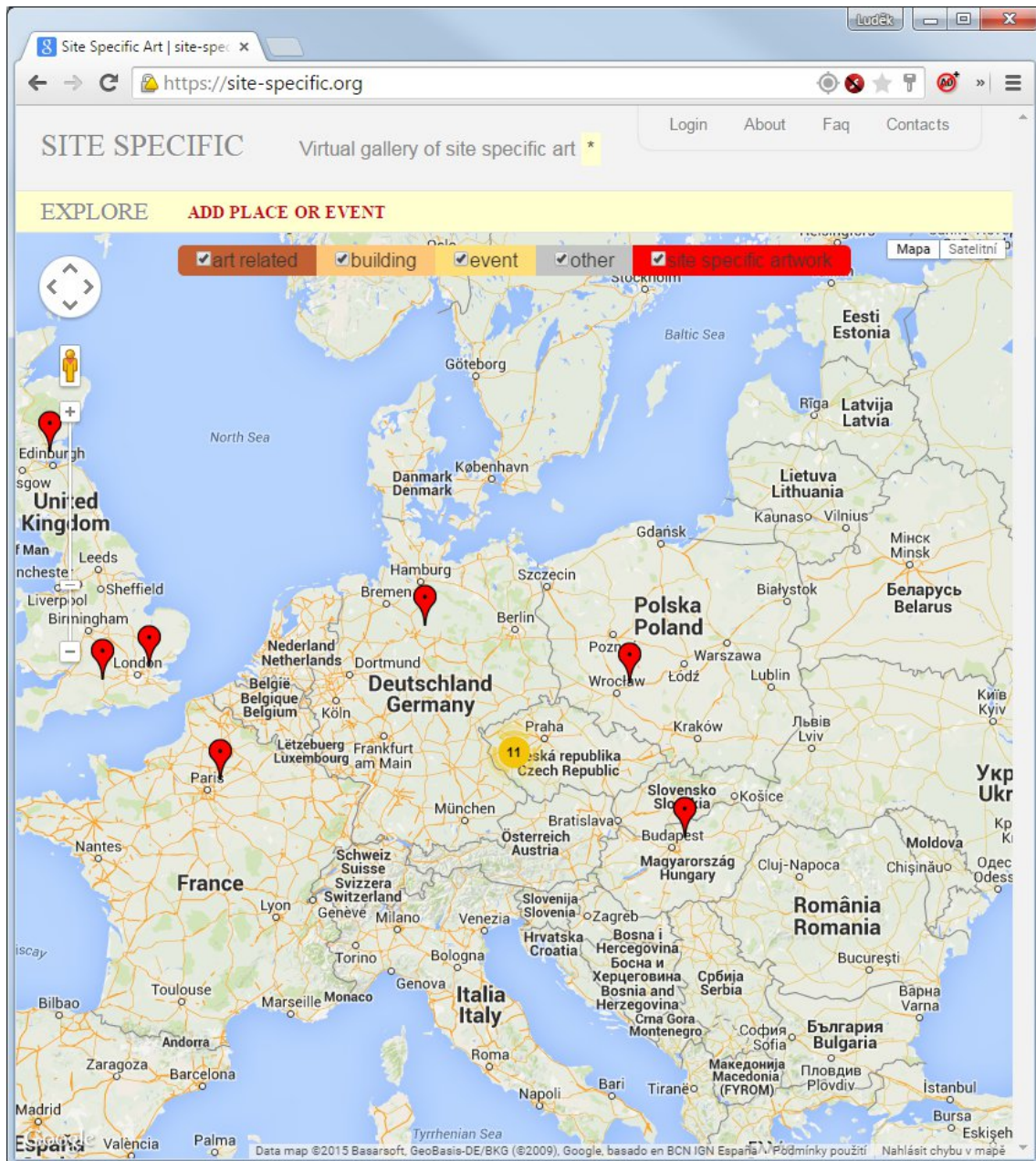
*Příloha 17: Vodní stěna – ukázkový kód generující animaci*



*Příloha 18: Vodní stěna – jeden frame animace*

Na obrázku je zachycen jeden frame, který je výstupem kódu viz *Příloha 17: Vodní stěna – ukázkový kód generující animaci*. Barevné pruhy mění odstín v nahodilém pořadí a dle náhodného časování. Další multimediální ukázky jsou k nalezení na přiloženém optickém nosiči.





Příloha 19: Site-specific.org – úvodní stránka

Feltépve (ripped up) - Site x

https://site-specific.org/site/34/feltepve-ripped-up/#

SITE SPECIFIC Virtual gallery of site specific art

EXPLORE ADD PLACE OR EVENT

art related building event other site specific artwork

Mapa Satelitní

**FELTÉPVE (RIPPED UP)**

Add to favorite

**Type:** sculpture  
**Condition:** gone  
**Author:** Ervin Loránth Hervé  
**Created in** 2014

**Description**  
*A gigantic man crawls out from the earth in this spectacular outdoor sculpture titled Feltépve ("ripped up" or "popped up") by Hungarian ... read more*

**URL:** <http://www.herveart.com/>

Rate:  
 ★★★★★  
 Got it, Thank you

permanent link

Added by: ludekoerny (edit) Flag it

Příloha 20: Site-specific.org – zobrazení záznamu



Site Specific Art | site-spec

https://site-specific.org/site/34/feltepve-ripped-up/

SITE SPECIFIC Virtual gallery of site specific art

My profile About Faq Contacts

EXPLORE ADD PLACE OR EVENT

SITE MEDIA

### FELTÉPVE (RIPPED UP)


**Description**

A gigantic man crawls out from the earth in this spectacular outdoor sculpture titled *Feltépve* ("ripped up" or "popped up") by Hungarian artist Ervin Loránth Hervé. Crafted from polystyrene, the larger-than-life sculpture was temporarily installed in Budapest's Széchenyi Square for the Art Market Budapest art fair that took place earlier this October.

With an expressive, snarling face, the colossal figure looks like he is erupting from a deep, underground lair, pulling up the lawn so that he can escape into the open air. The sculpture, which is rendered in subdued shades of gray associated with the earth and nature, is completely selfie-comptable according to the artist, as Hervé encourages viewers to circulate pictures of themselves and the installation on social media.

"I think that this is a truly contemporary piece of artwork, in an extremely large size. My goal was to show people that pieces of contemporary art can be integral parts of a city, that they can become one of its building blocks," the artist says in an interview with Funzine. "I say that many more contemporary sculptures should be displayed on the streets of Budapest. I'm positively sure that not only tourists would love them, people living in the city would too. Let's dare to create!"

(via: <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/ervin-loranth-herve-feltepve>)



Added by: ludekcerny (edit) Flag it

Budavari Sport- és Szabadidőközpont

Data map ©2015 Google

Podmínky použití Nahlásit chybu v mapě

Příloha 21: Site-specific.org – detailní zobrazení záznamu

Add place ✕

**ADD PLACE OR EVENT**

Name of Site specific Artwork\*:

Type\*:

Condition\*:

Location\*:

Please drag and drop the marker to the correct location

Position at map\*:

Author:

Created:

✂ 📄 📁 🗑 ↶ ↷ 🔍 📍 📷 📱 📄 📄 🔗 🔄 📄 Zdroj

**B I S Ix** 🔍 🔍 🔍 🔍 🔍 🔍 Styl Normální ?

Description:

URL:

*Příloha 22: Site-specific.org – vložení nového záznamu*